EMERGENCY 2014



MANUEL

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de lumières clignotantes ou de certains effets lumineux. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles jouent sur un ordinateur ou à des jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes lies à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent sur un ordinateur ou à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin avant de rejouer.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez sur un écran anti-scintillement.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIÈRES

CONFIGURATION SYSTÈME REQUISE	4
INSTALLATION, DÉMARRAGE ET DÉSINSTALLATION	5
LE JEU EMERGENCY 2014	6
MENU PRINCIPAL	7
OPTIONS	9
LA CAMPAGNE	11
VUE DU TERRAIN DES OPÉRATIONS	12
ÉCRAN DE SELECTION DE VEHICULE (MULTIJOUEUR / MODE LIBRE)	15
ÉCRAN DE NAVIGATION	18
ÉCRAN D'AFFECTATION	19
APERÇU DE LA ZONE DE MISSION	22
LA BARRE D'ACTION ET D'INFORMATIONS	24
MISSIONS DE CAMPAGNE	26
MODE LIBRE	28
MODE MULTIJOUEUR	29
MENTIONS LÉGALES	31
LICENCE D'UTILISATEUR FINAL	32
SUPPORT TECHNIQUE	34
CRÉDITS	35

CONFIGURATION SYSTÈME REQUISE

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

- Processeur 2,5 GHz
- 2 Go de RAM
- Système d'exploitation : Windows XP/Windows Vista/Windows 7/8
- Carte graphique PCI Express compatible DirectX9 (Équivalente à la Nvidia 7600 ou la ATI X1800 ou mieux) avec 512 MB de VRAM
  (il n'est pas garanti que le jeu fonctionne sur les cartes graphiques de mobiles)
- Carte son compatible avec DirectX 9
- Lecteur DVD
- 6 Go d'espace disque libre
- Connexion Internet haut débit pour le multijoueur

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

- Processeur double coeur 2,5 GHz
- 4 Go de RAM
- Système d'exploitation : Windows XP/Windows Vista/Windows 7/8
- Carte graphique PCI Express compatible DirectX9 (Équivalente à la Nvidia 7600 ou la ATI X1800 ou mieux) avec 1024 MB de VRAM
  (il n'est pas garanti que le jeu fonctionne sur les cartes graphiques de mobiles)
- Carte son compatible avec DirectX 9
- Lecteur DVD
- 6 Go d'espace disque libre
- Connexion Internet haut débit pour le multijoueur

INSTALLATION, DÉMARRAGE ET DÉSINSTALLATION

Insérez le DVD d'installation EMERGENCY 2014 dans votre lecteur de DVD ; patientez quelques secondes. Une fenêtre présentant plusieurs options s'affiche automatiquement à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique de votre système est désactivée, accédez à Poste de travail puis au dossier du DVD d'installation EMERGENCY 2014 et double-cliquez sur le fichier "autorun.exe". Suivez les indications affichées à l'écran.

Installer EMERGENCY 2014. Le jeu sera installé sur votre disque dur. Un dossier et une icône de démarrage sont créés pour le jeu. Reportez-vous ensuite aux instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.

Lancer EMERGENCY 2014. Cette option n'est disponible que lorsque l'installation de EMERGENCY 2014 est terminée. Cliquez ici pour lancer le jeu. Vous pouvez également lancer EMERGENCY 2014 via le menu Démarrer de Windows. Pour l'ouvrir, cliquez sur "Démarrer" dans la Barre des tâches Windows. Ensuite, sélectionnez l'icône EMERGENCY 2014 dans le dossier SIXTEEN TONS ENTERTAINMENT – EMERGENCY 2014 (paramètre par défaut).

Dernières informations. Cela vous dirige vers des informations importantes et mises à jour par les développeurs.

Site Internet EMERGENCY 2014. Si une connexion Internet standard est installée sur votre ordinateur, le lancement du site officiel EMERGENCY 2014 est automatique sur votre navigateur, à l'adresse suivante http://e2014.deepsilver.com. Si vous avez des questions ou que vous rencontrez des problèmes techniques, vous trouverez ici des informations mises à jour. Vous pouvez aussi télécharger les dernières mises à jour du jeu dès qu'elles sont disponibles.

Désinstaller EMERGENCY 2014. Le jeu EMERGENCY 2014 sera supprimé de votre ordinateur. Pour des raisons de sécurité, les pilotes Microsoft installés sur votre disque dur en même temps que le jeu ne sont pas désinstallés.

Annuler. Cela annule l'installation du jeu.

LE JEU EMERGENCY 2014

Dans EMERGENCY 2014, vous êtes à la tête de toutes les opérations de police et de secours. Alertez et organisez votre équipe de secours au cours de différents scénarios catastrophe. Dès que vous recevez les instructions, chaque seconde compte : votre boulot est de protéger les gens et de sauver des vies !

Jusqu'à 30 véhicules d'intervention et leurs équipages sont là pour vous assister, des pompiers d'époque à l'hélicoptère le plus récent. Vous ferez face à des tâches de difficulté croissante au fil des interventions des quatre campagnes d'EMERGENCY 2014. En jeu libre, vous devrez intervenir un peu partout, au gré des catastrophes qui menacent constamment le monde ! En mode mutlijoueur, vous pourrez vous unir à d'autres joueurs et prouver que vous savez garder votre sang-froid, même en équipe.



MENU PRINCIPAL



Lors du premier démarrage de EMERGENCY 2014, le menu principal s'ouvre automatiquement. Pour commencer, vous pouvez accéder ici aux contenus d'EMERGENCY 2012 DELUXE. En cours de partie, vous pouvez accéder au menu principal à tout moment en appuyant sur la touche "ESC". Ce menu inclut les options suivantes :

Campagne. Si vous cliquez sur "Campagne", vous pourrez choisir les campagnes ou les mini-campagnes du jeu auxquelles vous voulez jouer.

EMERGENCY 2012 : la campagne originale d'EMERGENCY 2012. La mini-campagne DELUXE EMERGENCY 2012 est également incluse. Vous pouvez y accéder en cliquant sur "Missions DELUXE" dans le sous-menu EMERGENCY 2012 !

EMERGENCY 2013 : la mini-campagne originale d'EMERGENCY 2013.

EMERGENCY 2014 : la toute nouvelle campagne d'EMERGENCY 2014.

Il est conseillé de commencer par la campagne d'EMERGENCY 2012. Celle-ci propose un didacticiel qui est particulièrement adapté aux débutants !

Attention : vous ne pourrez participer aux interventions difficiles d'une campagne qu'une fois que vous aurez réussi toutes les interventions précédentes !

Vous trouverez plus d'informations sur les campagnes d'EMERGENCY 2014 et le Mode Campagne au chapitre "La campagne".

Mode multijoueur. Jouez en équipe : assistez vos coéquipiers et ensemble, prenez en main toutes sortes de missions dans les parties multijoueur ! Si vous cliquez sur “Multijoueur”, vous pourrez sélectionner une des zones d‘intervention spéciales dans laquelle vous voulez jouer. Vous trouverez plus d‘informations à ce sujet dans la rubrique “Mode multijoueur”.

Mode libre. En mode libre, contrairement à la Campagne, vous ne jouez pas des missions séparées et limitées ; vous faites constamment face à de nouveaux dangers et incidents. Protégez les habitants des zones de mission nuit et jour et par tous les temps ! Vous trouverez plus d’informations au chapitre “Modes libres : Défi et Illimité”. À l‘instar du mode Multijoueur, le mode Libre vous permet de sélectionner la zone d‘intervention dans laquelle vous voulez jouer. Vous pourrez choisir parmi quatre zones d‘intervention dans EMERGENCY 2012, mais également une zone d‘intervention avec un thème précis pour EMERGENCY 2013 et EMERGENCY 2014. Vous trouverez plus d‘informations sur le mode Libre dans le chapitre “Mode libre”.

Succès. Affiche toutes les récompenses déverrouillées dans le jeu. Cliquez sur “Succès” puis sur une des icônes d‘EMERGENCY 2012, EMERGENCY 2013 ou EMERGENCY 2014 pour afficher les succès de chaque jeu.

Options. Ouvre un nouveau menu où vous pouvez définir vos préférences pour la configuration, l’image, le son et le mode multijoueur.

Crédits. Cliquez ici pour découvrir qui a participé à la création de EMERGENCY 2014.

Retourner sous Windows. Cliquez ici pour quitter le jeu. Avertissement :

la partie en cours est perdue si vous ne la sauvegardez pas avant !

OPTIONS

Vous pouvez configurer le jeu sur cet écran. Les options suivantes sont disponibles :

CONFIGURATION

Vitesse de défilement. Vous pouvez déterminer la vitesse de navigation à l’écran à l’aide de la souris ou des touches du clavier.

Didacticiel. C’est ici que vous pouvez choisir d’entamer la campagne originale d‘EMERGENCY 2012 par un didacticiel ou non. Si l‘option est activée, vous commencerez le jeu dans une zone d‘entraînement spéciale au début de la campagne d‘EMERGENCY 2012 qui vous permettra de vous familiariser avec les interventions de base et les commandes du jeu.

Astuces. Vous pouvez activer ou désactiver les pop-up d’information et d’aide en passant la souris sur un bouton de commande à l’écran.

IMAGE

Résolution de l’écran. Vous pouvez régler votre résolution d’écran préférée.

Une résolution élevée permet de voir une plus grande partie de l’écran et donc une meilleure vue d’ensemble, mais cela nécessite plus de puissance et peut ralentir le jeu.

Résolution. Vous pouvez régler la résolution de la vue en jeu de certains éléments (comme les objets 3D), indépendamment de la résolution de l’écran.

Éclairage. En fonction de ces paramètres, vous déterminez si des effets de particules, comme le feu, mettent en surbrillance les objets et le sol.

Ombres. Si “Ombres objet” est activé, les ombres sur les objets dans le jeu sont plus réalistes.

Post-traitement. L’intensité des scènes et objets post-traitement dépend de ce paramètre.

Effets. L’affichage des effets (dont les effets de particules) dans le jeu dépend de ce paramètre.

Anti-aliasing. L’anti-aliasing dans le jeu dépend de ce paramètre.

Luminosité. Si le jeu vous semble trop sombre ou trop clair, déplacez la barre de défilement pour régler la luminosité.

Accepter les modifications. Pour que les changements soient effectifs, cliquez sur le bouton “Accepter les modifications”. Vous devez ensuite redémarrer la partie pour activer les modifications.

AUDIO

Volume de la musique. Déplacez la barre de défilement à droite avec la souris pour augmenter le volume de la musique dans le jeu. Déplacez-la à gauche pour éteindre la musique.

Volume des effets sonores. Déplacez la barre de défilement à droite avec la souris pour augmenter le volume des effets sonores dans le jeu.

Volume des vidéos. Déplacez la barre de défilement à droite avec la souris pour augmenter le volume des vidéos sur le moniteur vidéo en cours de mission.



LA CAMPAGNE

EMERGENCY 2014 vous permet de jouer à quatre campagnes différentes : la campagne originale d‘EMERGENCY 2012, la mini-campagne d‘EMERGENCY DELUXE 2012, la campagne d‘EMERGENCY 2013 et la toute nouvelle campagne d‘EMERGENCY 2014 ! Vous pouvez accéder aux campagnes en cliquant sur “Campagne” au menu principal, puis choisir la campagne de votre choix. Remarque : lancez la campagne DELUXE d‘EMERGENCY 2012 en cliquant sur l‘icône “Missions DELUXE” dans le menu d‘EMERGENCY 2012.

Les sous-menus de chaque campagne vous proposent les options suivantes :

Nouvelle campagne. Cliquez ici pour commencer une nouvelle campagne. Attention : cette opération efface la liste des missions accomplies ainsi que la barre des succès ! Autrement dit, en commençant une nouvelle campagne, vous reprenez tout depuis le début !

Poursuivre campagne. Cliquez sur ce bouton pour reprendre la campagne à l’endroit où vous vous êtes arrêté.

Commencer mission. Si vous avez terminé chacune des 12 missions, cela s’ajoute automatiquement à la liste des missions ; il est inutile de sauvegarder une partie pour cela. Une entrée dans la liste contient les informations suivantes : numéro de mission, nom de la mission et efficacité globale. Pour améliorer votre efficacité dans une mission déjà terminée, sélectionnez la mission à l’aide du bouton gauche de la souris et cliquez sur “Commencer mission”. Attention : cela écrase la mission existante pour enregistrer votre nouveau score d’efficacité globale quand vous aurez terminé la mission une nouvelle fois !

Les missions DELUXE. Depuis le menu principal du jeu, cliquez sur « Campagne », puis sur « Missions DELUXE » pour démarrer la mini-campagne d‘EMERGENCY 2012 DELUXE !

Parties sauvegardées. Ici, vous pouvez charger et supprimer des parties sauvegardées.

Charger. Sélectionnez une partie sauvegardée dans la liste et cliquez sur “Charger”.

Supprimer. Sélectionnez une partie sauvegardée dans la liste et cliquez sur “Supprimer”.

Records. Affiche une liste de toutes les missions ainsi que l'efficacité atteinte et les récompenses obtenues.

Retour. Cela vous permet de revenir au menu principal.

La campagne de EMERGENCY 2014 vous défie de gérer rapidement et efficacement les missions et un large éventail d'événements. En début de campagne, un didacticiel intuitif vous familiarise avec les commandes basiques de la souris et du clavier, au cours d'un entraînement spécial avant le début d'une nouvelle campagne. Vous pouvez désactiver le didacticiel dans les options du jeu, menu "Configuration". Après le didacticiel, vous pouvez jouer votre première "vraie" mission. Réussissez-la pour déverrouiller de nouvelles missions.

Vous pouvez sauvegarder une partie uniquement en cours de mission. Pour cela, cliquez sur le bouton des paramètres dans le menu de navigation (expliqué au chapitre "Aperçu de la zone de mission"). Vous pouvez également appuyer sur la touche F5 pour une sauvegarde rapide en cours de mission. Vous pouvez la charger à tout moment dans le jeu en appuyant sur la touche F9. Remarque : il est impossible de sauvegarder une partie en mode libre et multijoueur.

VUE DU TERRAIN DES OPÉRATIONS



(1) Écran d'informations. Vous trouverez ici des informations détaillées sur le véhicule sélectionné, ainsi que sur son équipage et son équipement.

(2) Barre d'action. Elle affiche tout l'équipement et les actions spéciales qu'une équipe d'intervention sélectionnée peut utiliser ou effectuer, en fonction de la situation. Vous trouverez plus d'informations dans le chapitre "Direction des personnes et des véhicules".

(3) Minicarte. C'est une carte réduite de la zone de mission. Elle affiche vos véhicules et les équipes d'intervention, ainsi que les incendies, les victimes visibles et les endroits où vous pouvez construire des pontons et mettre en marche des bateaux à moteur. Vous trouverez plus d'informations dans le chapitre "Aperçu de la zone de mission".

(4) Écran de navigation. Ici, vous pouvez régler la vitesse du jeu et le mettre en pause.

Vous pouvez également ajouter toutes les unités à des groupes.

Vous pouvez établir jusqu'à 6 groupes. Vous pouvez aussi accéder au menu du jeu via cet écran. Vous pouvez sauvegarder la partie, charger une partie sauvegardée, revenir au menu principal ou au Bureau de Windows.

Vous pouvez aussi continuer la partie en cours.

(5) Écran du boss. Le boss vous contacte en visioconférence pour vous assigner différentes tâches et évaluer vos performances.

Vous trouverez plus d'informations sur l'écran du boss dans le chapitre "Aperçu de la zone de mission".

(6) Écran de la caméra thermique. La caméra thermique peut être très utile quand vous déployez un drone SWAT. Cette section montre une section de la minicarte en image thermique.

(7) Écran des tâches. Affiche toutes les tâches à terminer et celles que vous avez déjà terminées. La barre de message s'affiche également dans cet écran. Vous trouverez plus d'informations sur les fonctionnalités individuelles dans le chapitre "Écran des tâches".

(8) La barre de message. Ici, vous pourrez lire tous les messages envoyés par votre équipe d'interventions sur site ou par votre superviseur.

VUE DU TERRAIN DES OPÉRATIONS EN MODE LIBRE / MULTIJOUEUR



Lorsque vous jouez en mode libre ou multijoueur, vous disposez d'éléments de contrôle supplémentaires. Ceux-ci viennent s'ajouter aux écrans et moniteurs déjà décrits dans le chapitre « Vue du terrain des opérations pendant la campagne ».

Écran de sélection de véhicule. En mode libre et multijoueur, les véhicules d'urgence et les équipes d'intervention ne sont pas définis par avance. Vous devez les sélectionner manuellement depuis votre quartier général ou votre base ! Ce choix se fait à l'aide de l'écran de sélection de véhicule, divisé en plusieurs sections.

(9) Menu Type de véhicule. Décidez d'abord du type de véhicule que vous souhaitez envoyer sur le terrain. Il y a quatre types de véhicules disponibles : les pompiers, la police, l'ambulance et l'assistance technique. Cliquez sur l'icône appropriée dans le menu de sélection en bas à gauche de l'écran. L'écran de sélection de véhicule, divisé en deux, apparaît.

(10) Barre de véhicule. Dans cette barre, faites un clic gauche sur le véhicule d'urgence que vous souhaitez envoyer sur le terrain des opérations depuis votre quartier général.

(11) Écran d'alerte. Le véhicule d'urgence choisi dans la barre de véhicule s'affiche ici et se tient prêt à agir (à être envoyé en mission). Vous pouvez également utiliser cet écran pour ajouter des équipes d'intervention à l'équipage du véhicule, pour vendre le véhicule si vous n'en avez plus besoin ou pour en acheter un nouveau du même type, si vous veniez à en avoir besoin. Reportez-vous au chapitre "Écran de sélection de véhicule" !

COMMENCER UNE NOUVELLE MISSION : SÉLECTION DE VÉHICULE (mode libre/multijoueur)

En mode libre, vous pouvez rassembler votre propre flotte. Pour sélectionner un véhicule, choisissez d'abord le type de véhicule dans l'écran de mission. Vous pouvez choisir entre la police, les pompiers, les unités de sauvetage et d'assistance technique. Ensuite, cliquez sur le bouton de la catégorie sélectionnée pour ouvrir le menu de choix des véhicules.

ÉCRAN DE SELECTION DE VEHICULE (MULTIJOUEUR / MODE LIBRE)



L'écran de sélection de véhicule se compose de trois éléments : le menu du type de véhicule, la barre de véhicule et l'écran d'alerte. Pour en savoir plus sur le menu du type de véhicule et la barre de véhicule, lisez le chapitre « Vue du terrain des opérations en mode Libre / Multijoueur ». La section suivante décrit en détail l'écran d'alerte qui fait partie de l'écran de sélection de véhicule.

(1) Image et description du véhicule. Dès que vous sélectionnez un véhicule depuis la barre de véhicule, l'image et la description du véhicule apparaissent ici.

(2) Aide pour le véhicule sélectionné. Cliquez sur le point d'interrogation pour ouvrir l'aide concernant le véhicule.

(3) Équipement. Si le véhicule sélectionné dispose d'équipements, une mini-icône apparaît. Si vous avez activé l'option "Astuces" dans les paramètres du jeu, vous pourrez obtenir une description de l'équipement en passant la souris sur les icônes correspondantes.

(4) Budget. C'est ici que vous surveillez votre budget. Les véhicules ainsi que les équipes d'intervention coûtent de l'argent. Gardez un œil sur votre budget ou vous pourriez ne plus être capable d'envoyer des unités supplémentaires en mission !

(5) Places de parking disponibles. Votre quartier général dispose d'un nombre limité de places de parkings pour les véhicules d'urgence. Assurez-vous de disposer d'un emplacement libre avant d'acheter un nouveau véhicule !

(6) Coûts de déploiement. Visualisez ici le nombre de Crédits (la monnaie du jeu) dont vous aurez besoin pour déployer le véhicule sélectionné. Les Crédits sont déduits de votre budget dès que vous envoyez le véhicule en mission ! Vous récupèrerez la plupart de ces Crédits lorsque vous rappellerez un véhicule vers le quartier général, certains seront perdus en raison de l'usure du véhicule.

(7) Véhicules déployés. Affiche le nombre de véhicules du même type déjà en mission.

(8) Places disponibles. Chaque véhicule capable de transporter du personnel est composé d'une équipe d'intervention de base. Les membres de celle-ci apparaissent sous la forme d'icône. Placez votre souris sur chacune de ces icônes pour afficher une description du membre !

Lorsque vous évaluez les places disponibles dans un véhicule, vous devez différencier les places qui sont disponibles, celles qui sont déjà occupées et celles qui ne peuvent pas être occupées. Les places disponibles sont signalées par une icône de personne, celles occupées sont signalées par une mini-icône d'un membre d'équipage et celles qui ne peuvent être occupées sont signalées par un symbole interdit. Si l'équipe de base présente dans le véhicule sélectionné ne vous convient pas, faites un clic gauche sur la mini-icône d'un membre d'équipage pour le retirer du véhicule !

(9) Vendre un véhicule. Cliquez sur cette icône si vous souhaitez vendre le véhicule sélectionné. Il y a de nombreuses raisons de vendre un véhicule : vous pourriez, par exemple, avoir besoin de Crédits ou encore avoir envie de libérer une place de parking pour un véhicule différent. L'écran de vente s'affiche lorsque vous faites un clic gauche sur l'icône “vendre le véhicule”. Cet écran vous donne des informations sur le prix de vente et vous donne l'opportunité de réaliser la vente.

(10) Acheter un véhicule. Cliquez sur cette icône si vous souhaitez acheter le véhicule sélectionné. Tous les véhicules ne sont pas disponibles à la vente au début d'une partie en mode Libre ou Multijoueur ! L'écran d'achat s'ouvre lorsque vous faites un clic gauche sur l'icône. Cet écran vous donne des informations sur le prix du véhicule et vous donne l'opportunité de réaliser l'achat.

Si le véhicule sélectionné peut transporter des équipes d'intervention, vous pourrez modifier l'équipage du véhicule avant de l'envoyer en mission.

(11) Membres des équipes d'intervention. Faites un clic gauche sur la mini-icône d'un membre pour le mettre sur un emplacement disponible dans le véhicule.

(12) Aide pour les membres des équipes d'intervention sélectionnés. Cliquez sur le point d'interrogation pour ouvrir l'aide concernant le membre que vous venez de sélectionner.

(13) Affichage du membre d'équipe d'intervention sélectionné. Une fois que vous avez cliqué sur la mini-icône d'un membre d'équipe d'intervention pour le placer dans le véhicule, le membre placé dans le véhicule apparaîtra ici.

(14) Coûts de déploiement. Visualisez ici le coût d'un membre d'équipe d'intervention déployé dans un véhicule en mission. Chaque membre supplémentaire envoyé en mission augmente le coût de celle-ci ! Surveillez votre budget !

(15) Personnel déployé. Une fois que vous aurez fait un clic gauche sur un membre d'équipe d'intervention pour le mettre dans un véhicule, le nombre de membres du même type déjà en mission apparaîtra ici.

Une fois satisfait de l'équipage présent dans votre véhicule, vous pourrez envoyer le véhicule sur le terrain des opérations. Mais faites attention aux points suivants :

(16) Coût total. C'est ici que vous pourrez visualiser le coût total de l'envoi du véhicule et de l'équipe d'intervention en mission.

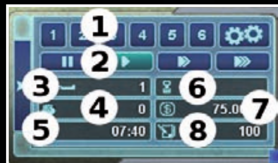
(17) Définir le nombre de véhicules à envoyer. En faisant un clic gauche sur l'icône représentant une flèche, vous pourrez déterminer le nombre de véhicules d'urgence du même type que vous souhaitez envoyer sur le terrain. Surveillez votre budget !

(18) Dépêcher des véhicules. Faites un clic gauche sur cette icône. L'écran d'alerte se fermera et votre curseur se transformera en une icône de déplacement. Faites maintenant un clic droit sur l'emplacement de votre choix (le véhicule doit pouvoir accéder à cet emplacement) dans le terrain des opérations. Le véhicule sélectionné empruntera le chemin le plus court pour se rendre de votre quartier général à cet emplacement.

Remarque : si cette icône est désactivée ou inactive, cela peut vouloir dire que vous manquez de Crédits pour dépêcher le véhicule ou que vous devez d'abord acheter le véhicule, puisque vous ne disposez pas encore d'un des véhicules sélectionnés !



ÉCRAN DE NAVIGATION



(1) Icônes de groupe. Vous pouvez établir jusqu'à 6 groupes. Pour cela, sélectionnez les unités à réunir dans un groupe puis sélectionnez l'un des 6 nombres pour les rassembler. Si vous cliquez de nouveau sur le nombre, tous les véhicules du groupe sont automatiquement sélectionnés. Pour supprimer un groupe, cliquez sur le nombre avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche "P" de votre clavier.

(2) Paramétrer la vitesse de jeu et pause d'une mission. Vous pouvez mettre la mission actuelle en pause en cliquant sur l'icône "PAUSE" à gauche de l'écran. Utilisez les trois icônes à droite pour déterminer la vitesse de jeu ; la première icône avec une seule flèche représente la vitesse de jeu standard. Les deux autres icônes augmentent la vitesse.

(3) Paramétrer la vitesse de jeu et pause d'une mission. Vous pouvez mettre la mission actuelle en pause en cliquant sur l'icône "PAUSE" à gauche de l'écran. Utilisez les trois icônes à droite pour déterminer la vitesse de jeu ; la première icône avec une seule flèche représente la vitesse de jeu standard. Les deux autres icônes augmentent la vitesse.

(4) Icône "Criminels dans la zone de mission". Affiche le nombre de criminels dans la zone de mission, comme les émeutiers ou les fanatiques.

(5) Icône "Temps". En campagne, affiche le temps écoulé depuis le début de la mission. En mode libre/multijoueur, affiche l'heure actuelle dans le jeu.

(6) Icône "Compte à rebours". Si vous devez terminer une tâche dans un délai imparti, cette icône affiche le temps restant, c'est-à-dire le compte à rebours. Dans les parties libres et multijoueur, elle affiche les points reçus pour les missions accomplies.

(7) Icône "Compte à rebours". Si vous devez terminer une tâche dans un délai imparti, cette icône affiche le temps restant, c'est-à-dire le compte à rebours. Dans les parties libres et multijoueur, elle affiche les points reçus pour les missions accomplies.

(8) Icône "Score". Affiche votre score actuel.

Écran des tâches

ÉCRAN D'AFFECTATION

Vous devrez effectuer, pour chaque tâche, des affectations spécifiques afin de remplir votre mission avec succès. L'écran d'affectation regroupe toutes les affectations. Celles qui ne sont pas cochées sont encore en cours, tandis que celles marquées d'une croix verte ont été réalisées.

Faites attention à la barre de texte située en dessous de l'écran d'affectation ! Vous y trouverez les réponses de vos équipes d'intervention ainsi que les messages de votre superviseur. Ces messages vous tiendront informé de ce qu'il se passe sur le terrain d'opérations et peuvent être la clé d'une mission réussie !

Il est important de faire attention aux tâches restant à accomplir, mais aussi aux messages que vous recevez !

SÉLECTION DES VÉHICULES ET ÉQUIPAGES D'URGENCE (COMMANDES DE LA SOURIS) :

Pour sélectionner des véhicules et équipages d'urgence, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris dans la zone de mission.

DIRECTION DES VÉHICULES ET ÉQUIPAGES D'URGENCE DANS LA ZONE DE MISSION

Dirigez l'unité sélectionnée vers la destination voulue dans la zone de mission en cliquant sur la destination avec le bouton gauche de la souris.

Si l'unité peut atteindre le point désigné, elle s'y rendra. Sinon, si le chemin est encombré ou que l'unité ne peut pas atteindre le point désigné, l'unité s'arrête.

Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs véhicules et personnes à la fois pour les envoyer vers un point particulier de la zone de mission. Pour cela, faites glisser un carré, affiché comme un cadre, autour des unités et personnes sélectionnées. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un point de la zone de mission, maintenez le bouton enfoncé et déplacez la souris dans n'importe quelle direction. Tous les véhicules et personnes à l'intérieur du cadre créé sont alors sélectionnés. Vous pouvez les envoyer vers un point spécifique de la zone de mission et leur assigner des actions spécifiques en faisant un clic droit avec la souris.

FONCTIONNALITÉS SPÉCIALES DES VÉHICULES ET ÉQUIPAGES D'URGENCE

Lorsque vous faites un clic gauche sur un véhicule ou un membre d'un équipage d'urgence, la barre d'action (voir "Barre d'action" dans le chapitre "Aperçu de la zone de mission") affiche toutes les actions possibles du véhicule ou membre d'équipage sélectionné. Par exemple, en mode libre/multijoueur, si vous souhaitez renvoyer un véhicule à votre base, faites un clic gauche dessus. Ensuite, sélectionnez l'icône "RETOUR À LA BASE" dans la barre d'action avec le bouton gauche de la souris. Passez la souris sur une icône de la barre d'action pour afficher un pop-up d'informations.

Le véhicule dans l'exemple ci-dessus retournera à la base après un clic sur l'icône "RETOUR À LA BASE", à moins que la route ne soit bloquée.

À noter : si vous avez sélectionné plusieurs unités en même temps (personnes ou véhicules), la barre d'action n'affiche que les actions disponibles pour l'ensemble des unités ! Cela signifie que, si tous les véhicules et personnes sélectionnés peuvent éteindre un feu, les icônes correspondantes sont en surbrillance et le curseur d'action de la souris est affiché.

N'oubliez pas : dans EMERGENCY 2014, toutes les actions s'effectuent avec un clic droit ; le clic gauche est réservé à la sélection des unités et pour cliquer sur les icônes ! Un clic gauche dans la zone de mission annule la sélection précédente de véhicules et équipages d'urgence.

FAIRE SORTIR LES ÉQUIPAGES DES VÉHICULES D'URGENCE

Sélectionnez un véhicule pour que son équipage sorte de la zone de mission. Si vous effectuez un clic droit sur le véhicule, tous les équipages d'urgence quittent le véhicule. Vous pouvez également faire sortir du véhicule un membre d'équipage isolé ou un civil. Pour cela, cliquez sur les icônes des personnes correspondantes, affichées dans l'écran d'informations.

FAIRE ENTRER LES ÉQUIPAGES DANS LES VÉHICULES D'URGENCE

Sélectionnez le membre d'équipage par un clic gauche, puis faites un clic droit sur le véhicule dans lequel embarquer. Si un véhicule est déjà plein ou ne peut pas transporter de personnes, le membre d'équipage n'entre pas dans le véhicule et reste à sa position actuelle.

ÉQUIPER ET DÉPLOYER DU PERSONNEL D'URGENCE

Si vous souhaitez qu'un membre d'équipage retire de l'équipement d'un véhicule, sélectionnez d'abord le membre en question. La barre d'action dans l'écran d'informations affiche tout l'équipement disponible pour cette personne. Cliquez sur l'icône de l'élément à utiliser (passez la souris dessus pour afficher son nom). La personne sélectionnée retire automatiquement l'élément du plus proche véhicule qui en est équipé. Rien ne se passera si aucun véhicule proche n'en est équipé !

L'élément équipé s'affiche dans l'écran d'informations du membre d'équipage. Vous savez ainsi quels éléments sont disponibles pour cette personne. Sachez que tout le monde ne peut pas utiliser tous les équipements disponibles ! Par exemple, un policier désarmé peut bloquer la route à un transporteur, mais un pompier ne peut pas. Un élément retiré d'un véhicule peut être utilisé immédiatement.

ÉCHANGER DES ÉLÉMENTS ÉQUIPÉS

Si vous souhaitez qu'un membre d'équipage échange l'élément transporté, cliquez sur cette personne et sélectionnez un nouvel élément dans la barre d'action. L'élément actuellement utilisé s'affiche en gris et ne peut pas être sélectionné une deuxième fois.

Avertissement : Les membres d'équipage ne peuvent effectuer qu'une action spéciale à la fois ! Par exemple, un pompier ne peut pas éteindre un feu et évacuer une victime en même temps.

ENTRER DANS UN BÂTIMENT ET LE FOUILLER

Les membres des équipages d'urgence peuvent entrer dans les bâtiments et les fouiller, par exemple pour trouver des blessés. Faites un clic gauche sur une personne pour la faire entrer dans un bâtiment. Ensuite, pointez le curseur sur le bâtiment désiré. Si vous pouvez y entrer, le curseur affiche alors "ENTRER DANS LE BÂTIMENT" ; faites alors un clic droit pour entrer. Faites attention à ces icônes, car elles vous permettent d'effectuer des actions spéciales.

Si l'entrée du bâtiment est dégagée, la personne sélectionnée peut se déplacer dans le rez-de-chaussée (le plus bas niveau du bâtiment). Cependant, on ne peut entrer dans certains bâtiments que par une voie plus élevée, notamment si l'entrée du rez-de-chaussée est bloquée. Dans ce cas, vous devez assigner un élévateur (ou TLT) au bâtiment pour que le membre de l'équipage d'urgence puisse atteindre un étage supérieur. Vous pouvez accéder au TLT via l'écran de sélection de véhicule. Vous trouverez plus d'informations sur l'utilisation d'un véhicule pour entrer dans un bâtiment dans l'écran de mission.

Quand une personne est entrée dans un bâtiment, la partie au-dessus de l'étage où elle se trouve disparaît, ce qui vous permet de regarder directement le ciel. Si vous voulez que quelqu'un sorte d'un bâtiment, cliquez sur la personne à l'intérieur du bâtiment puis sur la direction souhaitée. La personne se déplace alors dans la direction indiquée. Dès que la personne quitte le bâtiment, l'intérieur disparaît, sauf si d'autres personnes s'y trouvent encore.

APERÇU DE LA ZONE DE MISSION



Affichage de la zone de mission : direction, tourner et zoom. Plusieurs vues caméra sont disponibles dans la zone de mission. Pour déplacer la caméra, déplacez la souris à l'extérieur de la carte ; la caméra suit la souris. Cela vous permet de surveiller toute la zone de mission. Maintenez la touche Maj. enfoncée tout en déplaçant la souris pour augmenter la vitesse de déplacement de la caméra.

Pour que la caméra montre la zone de mission, maintenez enfoncé le bouton central ou la molette de la souris, et déplacez-la vers la gauche ou la droite. Effectuez un zoom avant ou arrière en tournant la molette de la souris.

LA MINICARTE

Lors des déploiements en niveau plus élevé, vous devez contrôler une multitude d'unités et de véhicules dans une zone de mission très étendue. La minicarte permet un aperçu rapide de l'emplacement de chaque unité. La minicarte est une carte à échelle réduite de l'ensemble de la zone de mission. Les unités de police, pompiers, sauvetage et assistance technique sont représentées sur la carte par des couleurs différentes.

Vous pouvez voir d'autres repères sur la carte. Elle affiche les personnes blessées ou en train de se noyer et qui, par exemple, ne sont pas dissimulées sous les décombres ou piégées dans un véhicule. Elle indique aussi l'emplacement des incendies, les endroits où un ponton peut être construit ou un bateau mis à l'eau. Ces repères ne sont visibles que lorsque vous avez choisi le type de véhicule approprié dans la zone de mission, par exemple un véhicule pour la construction de pont, un remorqueur de bateau ou un bateau déjà à l'eau. En fonction des événements, la carte affiche aussi des icônes spéciales, comme les criminels en fuite et d'autres événements importants.

Faites un clic gauche sur la carte pour atteindre l'emplacement désiré. L'écran affiche alors cette section de la zone de mission. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour vous déplacer sur la minicarte. L'écran affiche alors la partie de la carte indiquée par le curseur.

Sur la droite de la minicarte, vous pouvez voir une sélection d'icônes. Elles représentent les options d'affichage supplémentaires suivantes :

Affiche les incendies, le personnel d'urgence, les victimes que vous pouvez atteindre et les véhicules d'urgence. Par exemple, si vous ne souhaitez afficher que les véhicules disponibles à votre emplacement et non les points représentant les personnes, faites un clic gauche sur l'icône Personne pour les masquer.

LA BARRE D'ACTION ET D'INFORMATIONS



(1) La barre de message. Cette barre est un élément important de l'écran des tâches. Elle s'affiche automatiquement quand vous recevez des messages importants du personnel déployé ou de votre boss sur la situation actuelle. Elle s'affiche aussi quand vous interrogez et surveillez des personnes, ou que vous négociez avec eux dans la zone de mission. Soyez attentif à ces messages qui vous sont transmis par radio en même temps. Réussir une mission peut dépendre de votre réponse à un message !

(2) La barre d'informations. Quand vous sélectionnez une unité, une barre d'état colorée s'affiche à sa droite dans la barre d'informations. Cette barre affiche la condition de l'unité. Si l'unité n'a pas subi de dégâts, la barre est entièrement verte. En cas de dégâts, quand quelqu'un se fait tirer dessus ou qu'un incendie est proche, la barre diminue. Si la barre atteint "Zéro", le véhicule est détruit ou la personne blessée et la barre devient rouge. La barre de la personne blessée continue de diminuer. Quand elle atteint "Zéro", le blessé meurt.

Quand vous avez sélectionné un membre du personnel d'urgence ou un véhicule dans la zone de mission, vous pouvez constater sa condition sur la barre d'état correspondante dans l'écran d'informations. Cette barre affiche le véhicule sélectionné et son équipage, ou la personne sélectionnée et son équipement. Vous pouvez aussi consulter les tâches accomplies et à accomplir ; par exemple, vous pouvez voir qu'un docteur est en train d'examiner un blessé. De plus, vous pouvez recevoir des informations sur le patient, comme leur état et la possibilité ou non de les transporter.

Ici s'affiche l'icône de l'ambulance et de l'hélicoptère de sauvetage. Si l'icône est grise, cela signifie que le blessé ne survivrait pas au transport ; il ne peut donc pas être transporté.

Si quelqu'un se trouve à bord d'un véhicule sélectionné, vous pouvez l'identifier grâce à son icône. Si vous voulez que cette personne quitte le véhicule, faites un clic gauche sur son mini-portrait. La barre d'action se trouve également dans la partie supérieure de la barre d'informations.

(3) La barre d'informations. Elle affiche l'icône des unités sélectionnées, leur équipement (si elles sont équipées) et les actions qu'elles effectuent.

L'ÉCRAN DU BOSS

L'écran du boss est visible sur la droite de l'écran et s'ouvre automatiquement en cas de besoin. Vous y recevez régulièrement des messages vidéo de votre boss, avec vos dernières tâches et d'éventuelles astuces (voir aussi la section "Le boss" dans le chapitre "Missions de campagne").

L'ÉCRAN DE LA CAMÉRA THERMIQUE

EMERGENCY 2014 présente de toutes nouvelles unités, dont le drone SWAT. Le drone est situé sur un véhicule SWAT sans équipage et peut être envoyé pour débusquer les criminels cachés. Ces criminels apparaissent sur l'écran de la caméra thermique. L'écran de la caméra thermique s'ouvre automatiquement dès que le drone est activé et se ferme dès que le drone est de retour sur le véhicule sans équipage.

MISSIONS DE CAMPAGNE

Vous pourrez jouer à quatre campagnes différentes dans EMERGENCY 2014. Chaque campagne inclut plusieurs opérations de plus en plus complexes. Vous commandez les opérations et devrez diriger vos équipes de secours et vos véhicules avec rapidité et efficacité.

Il est conseillé de commencer par la campagne originale d'EMERGENCY 2012. La campagne DELUXE et les campagnes spéciales d'EMERGENCY 2013 et d'EMERGENCY 2014 proposent des interventions complexes qu'il sera potentiellement difficile de réussir sans avoir joué aux interventions de la campagne originale.

Au début de la campagne originale d'EMERGENCY 2012 vous vous regardez une vidéo qui vous aide à préparer la future mission. Puis les instructions s'affichent : lisez-les attentivement ! Quand vous avez lu les instructions, familiarisez-vous avec les équipes d'intervention et les véhicules à votre disposition pour vous aider à terminer la mission. Au début de chaque mission, les équipes d'intervention et les véhicules disponibles se rendent automatiquement dans la zone de mission et attendent vos ordres à un endroit prédéterminé. Pour faire sortir les équipes des véhicules, faites un clic droit dessus. Avant de commencer le déploiement, prenez le temps d'étudier les nouveaux véhicules et unités. Pour cela, effectuez un clic gauche sur le véhicule ou l'unité appropriés, puis cliquez sur le point d'interrogation dans la barre d'action. Cela affiche plus d'informations sur la façon de diriger l'unité et sur ses compétences.

Pour terminer une mission, vous devez accomplir certaines tâches. Ces tâches peuvent être modifiées et mises à jour en cours de partie. Il est donc important d'être attentif à la liste des tâches pour mener une mission à bien.

Mission réussie. Pour terminer une mission, vous devez atteindre tous les objectifs. Vous pouvez afficher les objectifs à tout moment dans votre écran des tâches. Votre boss effectue une analyse détaillée de votre déploiement, pour que vous constatiez votre efficacité et que vous puissiez améliorer vos performances.

Efficacité. Les critères importants pour l'évaluation de votre mission sont : durée de la mission et dégâts subis par les personnes et le matériel. Les critères individuels s'affichent sur des barres. 100 % d'efficacité indique une performance optimale sur le critère en question ; une barre inférieure à 100 % indique que ce critère est à améliorer. Votre efficacité globale en mission est calculée d'après les critères individuels. Dans le meilleur des cas, vous obtenez 100 %. Sachez que tous les critères individuels n'ont pas la même importance dans le calcul global.

Le boss. Dans EMERGENCY 2014, le boss vous donne des conseils précieux. Il vous contacte par message vidéo quand c'est nécessaire. Il vous confie de nouvelles tâches et confirme la réussite d'une tâche terminée. De plus, il évalue vos performances, que vous ayez réussi la mission ou non. Soyez attentif aux informations que vous donne le boss, elles sont essentielles pour réussir.

Échec d'une mission. Si vous n'atteignez pas tous les objectifs d'une mission, le déploiement est un échec. Un message de votre boss vous informe alors de votre échec et de ses raisons. Cela vous permet de ne pas commettre les mêmes erreurs quand vous rejouez une mission.

Récompenses et records. Si vous êtes exceptionnellement efficace dans la réussite d'une mission, vous recevez une récompense. Vous pouvez recevoir une médaille en bronze, argent ou or en fonction des points marqués, calculés à partir de votre efficacité globale. Le nombre de points reçus peut vous permettre d'établir un record. Si c'est le cas, après l'affichage de votre efficacité, vous pouvez saisir votre nom pour immortaliser votre record. Chaque mission de la campagne a sa propre liste de records, ce qui vous permet d'évaluer votre succès.

MODE LIBRE



Pour démarrer le mode libre dans le sous-menu « Mode libre », suivez les instructions suivantes :

(1) Définir le mode de jeu. Choisissez de jouer en mode « Défi » ou « Illimité ».

(2) Définir l'entraînement. Pour une présentation rapide du mode libre, sélectionnez « Avec entraînement ». Si vous activez ainsi l'entraînement, un bref didacticiel s'exécutera au démarrage d'une partie en mode libre.

(3) Sélectionner le terrain des opérations. Chaque terrain des opérations est une « Carte ». Pour sélectionner le terrain des opérations de la partie, cliquez sur le titre ou sur l'image de la carte. Dans le sous-menu EMERGENCY 2012, vous pouvez choisir parmi quatre cartes différentes. Dans chacun des sous-menus d'EMERGENCY 2013 et d'EMERGENCY 2014, vous trouverez une carte avec un thème spécial.

(4) Démarrer le mode libre. Une fois les paramètres définis, cliquez sur l'icône « Démarrer » pour commencer la partie en mode libre.

(5) Records. Cliquez sur la carte du terrain des opérations. Cliquez ensuite sur l'icône « Records » pour afficher les meilleures performances pour cette carte.

MODES LIBRES : "ILLIMITÉ" ET "DÉFI"

Une partie multijoueur, au niveau le plus basique, implique de jouer en équipe avec les autres joueurs et de gérer ensemble une série d'événements catastrophiques. Jusqu'à quatre joueurs peuvent agir ensemble sur une zone de mission spéciale, pour protéger la ville d'une multitude de dangers (plus d'informations ci-dessous dans la section "Partie multijoueur").

MODE MULTIJOUEUR

Une partie multijoueur vous permet de former une équipe avec d'autres joueurs et d'essayer ensemble de gérer différents évènements catastrophiques. Au sein d'un même terrain d'opérations, une équipe peut contenir jusqu'à quatre joueurs qui travaillent ensemble pour protéger leur ville.

COMMENCER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Si vous cliquez sur "Multijoueur" dans le menu principal et choisissez un des modes multijoueur d'EMERGENCY 2012, EMERGENCY 2013 ou EMERGENCY 2014, vous accéderez à des sous-menus identiques qui vous permettront de paramétrer plusieurs options pour créer ou rejoindre une partie multijoueur. Pour commencer une partie multijoueur, un serveur est nécessaire. Chaque joueur peut utiliser son propre ordinateur comme serveur. Pour créer un serveur, suivez les instructions ci-dessous :

Créer un serveur. Pour commencer une nouvelle partie en ligne ou en local (LAN), faites un clic gauche sur cette icône. Remarque : pour créer un serveur en ligne, vous devez disposer d'une connexion internet !



Ensuite, choisissez entre plusieurs options :



(1) Serveur privé ou public. Choisissez si vous souhaitez créer le serveur en local ou en ligne.

(2) Nom utilisateur. Faites un clic gauche sur cette boîte de saisie pour entrer votre nom d'utilisateur.

(3) Nom du serveur. Si vous le souhaitez, cette option vous permet de donner un nom à votre serveur.

(4) Mot de passe. Vous pouvez protéger votre partie grâce à un mot de passe. Tous les joueurs qui voudront rejoindre cette partie multijoueur devront alors entrer le mot de passe correct. Si vous n'assignez pas de mot de passe à votre partie, elle ne sera pas protégée.

5) Carte. C'est ici que vous pouvez choisir parmi six zones d'intervention (cartes). Remarque : vous pouvez choisir toutes les cartes proposées : la sélection de cartes d'EMERGENCY 2012 ainsi que les cartes d'EMERGENCY 2013 et EMERGENCY 2014 !

(6) Mode Défi ou Illimité. Choisissez votre mode de jeu. Pour plus de détails sur ces deux modes, reportez-vous au chapitre « Parties "libres" et "multijoueur" : modes "Illimité" et "Défi" ». Ces deux modes sont disponibles et identiques dans les parties libres et multijoueur.

(7) Nombre de joueurs. Sélectionnez le nombre de joueurs. Vous devez être au moins deux pour jouer en mode multijoueur.

(8) Créer. Une fois que vous avez fourni toutes les informations nécessaires et défini tous les paramètres, faites un clic gauche sur cette icône pour créer un serveur pour une nouvelle partie.

Votre ordinateur est désormais un serveur. Vous serez automatiquement redirigé vers la « salle d'attente » (voir section : « La salle d'attente ») où vous pouvez attendre que d'autres joueurs vous rejoignent afin de commencer la partie.

MENTIONS LÉGALES

All materials of the Trinigy Engine are copyrighted © by Trinigy GmbH, Germany, and may be used, copied, reproduced, downloaded, republished, broadcast, posted, transmitted or linked only for your personal and non-commercial use.

Ogg Vorbis and Theora

Copyright © 1994-2009 by the Xiph.Org Foundation http://www.xiph.org

zLib

NVIDIA® PhysX™

© 2013 Quadriga Games, tous droits réservés. Les logos Quadriga Games EMERGENCY 2014 Logo sont des marques déposées de Quadriga Games.

© 2013 Trinigy. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Développé par Sixteen Tons Entertainment. Tous droits réservés. Les mises à jour et les erreurs d'impression sont exceptées.



LICENCE D'UTILISATEUR FINAL

Le programme de ce logiciel et tous les fichiers qui vous permettent de jouer ou de réaliser des mises à jour en ligne ou hors ligne, ainsi que l'emballage, les manuels, etc. (nommés ci-après "matériaux") et tous les travaux dérivés de ce programme et de ces matériaux (en tant qu'unité : le "jeu") sont protégés par les lois sur le droit d'auteur et le droit des marques. Chaque utilisation de ce jeu est soumise aux conditions de cette licence d'utilisateur final. Le jeu ne peut être distribué et loué que par des revendeurs agréés et ne peut être utilisé qu'à des fins privées. Toute utilisation, reproduction ou redistribution de ce jeu qui n'est pas expressément autorisée par les conditions de cette licence est expressément interdite.

GARANTIE

Du fait de leur complexité, les logiciels ne sont jamais exempts d'erreurs. Pour cette raison, Koch Media ne peut pas vous garantir que le contenu de ce produit répondra à vos attentes, ni que ce logiciel fonctionnera parfaitement dans toutes les conditions d'utilisation. Par ailleurs, Koch Media n'assume aucune garantie concernant les fonctionnalités spécifiques et les résultats au-delà du standard minimum actuel admis pour la technologie logicielle au moment où ce produit a été conçu. Les mêmes restrictions s'appliquent concernant la précision et/ou l'exhaustivité de la documentation qui l'accompagne.

Si ce programme s'avère défectueux au déballage et que, malgré toutes les précautions, son utilisation est rendue impossible, Koch Media pourra au choix corriger le produit, en fournir un autre exemplaire, ou bien rembourser le prix payé pour son acquisition dans un délai de deux ans suivant la date d'achat. Ceci s'applique exclusivement aux produits acquis directement auprès de Koch Media.

Pour faire valoir cette garantie, vous devez retourner le produit accompagné de sa preuve d'achat et d'une description du problème à l'adresse suivante : Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Germany. Koch Media n'assume aucune autre garantie en cas de dommages directs ou indirects résultant de l'utilisation de ce produit, sauf si ces dommages sont la conséquence d'une volonté de nuire ou d'une négligence, ou si la loi impose une telle garantie.

Dans tous les cas, le montant couvert par cette garantie ne peut excéder le prix initialement payé pour l'achat du produit. En aucun cas Koch Media ne peut garantir les dommages inhabituels ou de nature imprévisible. Ceci n'affecte en rien les réclamations à l'encontre du distributeur qui vous a revendu ce produit.

Koch Media n'assume aucune garantie pour les dommages découlant d'une mauvaise utilisation, notamment en cas de non-respect des instructions fournies par le manuel, d'une procédure non suivie, d'une utilisation inappropriée ou de l'utilisation d'accessoires inadéquats, sauf si Koch Media est responsable de tels dommages.

DROITS D'UTILISATION

En achetant ce logiciel, l'utilisateur se voit garantir le droit personnel et non exclusif de l'installer et de l'utiliser sur un seul ordinateur. Ce droit ne saurait être transféré, loué ou prêté. Toute autre utilisation sans autorisation préalable du détenteur du copyright est interdite.

La création de copies de sauvegarde est autorisée uniquement dans le cadre de la réglementation légale.

Le programme ou ses constituants ne sauraient être transférés, vendus sous licence, loués, modifiés, traduits, adaptés ou publiés, avec ou sans rémunération. Il est formellement interdit de décompiler, de désassembler le logiciel ou de le convertir en un format universellement lisible, dans son intégralité ou en partie.

Quiconque duplique, distribue ou reproduit publiquement le logiciel sans autorisation et de quelque manière que ce soit, ou participe aux activités susmentionnées, est passible de poursuites.

La duplication non autorisée du logiciel peut entraîner une peine d'emprisonnement de cinq ans maximum et une amende. Tout média copié sans autorisation est susceptible d'être confisqué par le ministère public et détruit.

En cas de violation de cet accord, Koch Media se réserve expressément le droit de prendre toutes les mesures juridiques dont l'autorisant dispose afin de protéger sa propriété intellectuelle conformément à la loi.

RÉSILIATION

Cette licence d'utilisation est valide jusqu'à sa résiliation. Cette résiliation signifie la destruction du logiciel et de toutes ses copies. Koch Media est en mesure de résilier cette licence d'utilisation avec entrée en vigueur immédiate dans le cas où vous ne respecteriez pas la licence ou ses clauses. En ce cas, vous devez immédiatement détruire le jeu sans substitution et supprimer le client du jeu de votre disque dur. Une fois ce contrat résilié, pour quelque raison que ce soit, toutes les licences accordées dans ce document sont immédiatement résiliées sans substitution.

DISPOSITIONS FINALES

Si une clause de ce contrat devient ou est appelée à devenir partiellement ou entièrement caduque, les autres clauses n'en seront pas moins valides. Toute clause caduque devra être remplacée par une réglementation aussi proche que possible de la clause initiale. Cette licence d'utilisation établit et contient tous les accords juridiques entre les parties concernées par le sujet de l'accord et remplace tout autre accord verbal ou écrit plus ancien, selon lequel il est considéré comme admis que cet accord existe parallèlement aux conditions d'utilisation et ne les remplace pas. Koch Media se réserve le droit de mettre à jour, de modifier ou d'altérer unilatéralement les conditions d'utilisation. La version révisée de cette licence d'utilisation sera publiée sur le site de Deep Silver (www.deepsilver.com).

SUPPORT TECHNIQUE

KOCH MEDIA

Support technique : 0825 15 00 58*

Du lundi au vendredi de 10h à 19h - 0,15 €/mn

http://support.kochmedia.fr/

* N° de téléphone uniquement accessible de France Métropolitaine.
A partir des DOM-TOM et de l'étranger, merci de contacter notre support technique par Email.

Tenez-vous au courant des dernières infos EMERGENCY 2014 - rendez-vous sur la page d'accueil de EMERGENCY 2014 à l'adresse www.emergency2014.de et http://e2014.deepsilver.com



CRÉDITS

Development
Quadriga Games
a development studio of the Promotion Software GmbH group

Idea
Ralph Stock

Executive Producer
Ralph Stock

Head of Art
Martin Dietrich

Head of Programming
Andreas Epple

Head of Gamedesign
Sascha Elias

Lead Gamedesign
Michael "Mick" Stigler

Gamedesign
Florian Stößel

Lead Programming
Florian Wendel

Programming
Mathias Kaiser
Philipp Born *
Lukasz Pierog *
Urs Rudolph *
Artur Schütz *

Lead Leveldesign
Marcel Gonzales
Stefan Bartsch

Leveldesign
Benjamin Heidl
Florian Brücher *
Steven Driesner *
Thomas Twardawski *

3D Art
Creature Factory
Rocketbox Studios

Lead Artist
Marcel Gonzales

Additional 2D Art
Martina Beyer
Christian Hayungs *
Alexis Laskaris *

Additional 3D Art
Augenpulver *
Tim Harder
Alexander Stiller
Jens Brandenburg
Andreas Bölscher *
Paul Kramer *
Lisa Lenz *
Adrian Maleska *
Benjamin Schulz *
Markus Silbereisen *
Jan Weyers *
Florian Brücher *

Additional Level Finetuning
Florian Stößel
Emrah Ergin
Edward Winokan *
Julian Wolf *

Additional Effects
Nikolas Conte *

UI Design
Dirk Schumacher

Videodesign
The Light Works

Tobias Richter
Jennifer Marx
Stefan Bellersheim
Enrico Weinert
Oliver Nikelowski

Lokalisierung
ANAKAN GmbH

SFX & Music
Music and Sounddesign
Dynamedion GbR

Music Supervisor
Martin Berger

Music
Alexander Pfeffer
Alexander Röder
Marc Rosenberger
Tilman Sillescu

Sounddesign
Felix Diekhake
Olaf Bartsch
Sebastian Pohle
Carsten Rojahn
Michael Schwendler

Voice Recordings
Voice Studio
2day Productions

Voice Director (German)
Andi Krösing

Sound
Lukas Truninger
Christof Putz
David Riedel

German Voice Actors
Carsten Wilhelm
Andi Krösing
Eva Gaigg

Voice Director (English)
Andi Krösing

English Voice Actors
Dave Masterson
Nathan Roane
Sharon Ryba-Kahn

Voice Director (Spanish)
Miguel Túron
Daniel Montoya

Spanish Voice Actors
Victor Oller
Miguel Túron-Stein
Beatriz Hernandez

Voice Director (French)
Patrice Luc Doumeyrou
Frédéric Vonhof

French Voice Actors
Patrice-Luc Doumeyrou
Joanna Lemonnier
Frédéric Vonhof
Emmanuel Teillet

Additional Voices
Emmanuel Teillet
David Riedel

Additional Sound Effects
IMAscore

Testing
Head of Testing
Michael Baumgärtel

Testing Supervision
Florian Stößel

Testers
Martina Beyer
Enrico Schmidt
Burkhard Kalteiss
Janis Weber
Max Gropper
Ronald Koch
Heiko Wagner
Justus Bürger
Timucin Cicek
Emrah Ergin
Lorena Hauer
Josua Junker
Samuel Mistygatz
Lucian Mlynarczyk
Axel Mühleck
Florian Müller *
Andreas Pohl *
Andreas Rebhahn *
Christopher Reinhard
Marius Rösch
Hans-Jörg Stickel
Kai Zimmerling

Project Management
Tammo Süß
Sascha Elias

IT Administration
Torsten Münchhausen

Office Administration
Beate Tamke
Gabriele Reichel

3D Engine
Havok Trinigy Vision Engine

Members of the EMERGENCY 2012 and EMERGENCY 2013 Teams exclusively involved in these particular productions are marked with the * sign





© 2013 Promotion Software GmbH, all rights reserved.
Published 2013 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.

E901164MAFRA